Règles avancées

Développement d'un pouvoir

Les pouvoirs sont des dons hors du commun que les personnages peuvent développer, dans la douleur. Ils sont matérialisés sur la feuille de personnage par une **phrase de pouvoir**. Les joueurs peuvent choisir d'**utiliser leur pouvoir à fond** pour atteindre plus sûrement leurs objectifs **mais cela génère en retour des dés de sacrifice**. Des pouvoirs dévastateurs, qui font des personnages des héros, salauds et des martyrs.

À pouvoir exceptionnel, rareté exceptionnelle. **Un personnage ne peut développer qu'un seul pouvoir pendant une séance.** Même si sa phrase de pouvoir est sacrifiée, il doit attendre la prochaine séance pour développer un nouveau pouvoir ou réécrire le même pouvoir. Si un joueur interprète plusieurs personnages à la suite dans une même séance, il pourra développer un pouvoir pour chacun d'eux ; même pour des personnages qui ont été éliminés, puis sont revenus en jeu.

Si lors d'un conflit, un joueur lance les dés posés et **obtient des dés de sacrifice, il peut choisir de développer un pouvoir au lieu de gagner le conflit. Il perd alors le conflit, évite les dés de sacrifice et crée un dé de pouvoir.** Son personnage subit une franche défaite. Le choc traumatique peut déclencher l'apparition ou le réveil d'un don surnaturel du personnage, le pouvoir. **Il relance tous les dés de sa main.** Cela lui permet d'avoir un large choix de thèmes possible pour son pouvoir. Sans cette relance, les thèmes 1 et 2 seraient prédominants. Une fois les dés relancés, **il convertit n'importe lequel en un dé de pouvoir et remet tous les autres à la réserve.** Deux raisons pour choisir de perdre : éviter des dés de sacrifice trop nombreux, et troquer une défaite temporaire contre les victoires futures que promet le pouvoir.

Il y a une situation où ce choix n'est pas possible. On ne peut pas créer un dé de pouvoir s'il ne peut entraîner l'écriture d'un pouvoir. Autrement dit, si le joueur en conflit a déjà développé son pouvoir et s'il ne peut pas non plus donner ce dé de pouvoir à un autre joueur (parce que les autres joueurs le refusent ou ont déjà développé leur pouvoir), le joueur ne peut pas choisir de perdre le conflit et d'éviter les dés de sacrifice.

Lors d'un conflit duel, si un joueur en duel obtient des dés de sacrifice et pas l'autre, il peut choisir de gagner le conflit ou de le perdre et obtenir un dé de pouvoir.

Obtention d'un dé de pouvoir, exemple : *Lise joue un duel contre Clovis pour le forcer à lui révéler tous les poèmes qu'il connaît. Elle obtient deux dés de sacrifice et deux dés de souffrance, Clovis obtient deux dés de souffrance. Lise est donc donnée gagnante, mais comme elle a plusieurs dés de sacrifice, ils contaminent sa main. Elle se retrouve avec quatre dés de sacrifice. C'est un trop grand prix à payer pour la victoire. Elle préfère perdre le conflit. Clovis gagne alors le conflit, alors même qu'il n'avait que des dés de souffrance. Lise relance ses quatre dés, elle obtient les scores de 3 (Nature), 5 (Égrégore), 7 (Clan) et 11 (Pulsions). Elle conserve le 11 comme dé de pouvoir et remet les autres à la réserve.*

Si les deux joueurs en duel obtiennent des dés de sacrifice, on regarde qui est donné gagnant d'après les règles du duel. Le gagnant peut choisir de perdre et obtenir un dé de pouvoir. S'il le fait, l'autre joueur en duel est obligé de gagner le conflit. Il ne peut pas obtenir un dé de pouvoir. Si le gagnant maintient ses dés de sacrifice, le perdant peut en revanche obtenir un dé de pouvoir. Il reste perdant mais cela lui permet de tirer un profit mécanique de sa défaite.

Lors de la circulation des dés, si un joueur reçoit un dé de pouvoir, il écrit une **phrase de pouvoir**. Cette phrase doit être en rapport avec le thème du même score. Elle raconte ce qui est arrivé au personnage durant le conflit et quel don il a alors développé. Elle se termine par la mention *pouvoir* entre parenthèses. Le joueur peut inventer son pouvoir ou se reporter au chapitre *Phrases / 144 exemples de pouvoirs* pour orienter son choix. Si par la suite, la phrase de pouvoir est sacrifiée, le don disparaît ou devient inefficace.

Écriture d'une phrase de pouvoir, exemple : *Lise a perdu son conflit contre Clovis, qui a donc refusé de lui livrer ses poèmes. Elle part en hurlant, et en maudissant Clovis. Sa joueuse a obtenu un dé de pouvoir en Pulsions, elle décide de le garder pour elle. Comme elle ne sait pas quel pouvoir inventer, elle consulte le chapitre* Phrases / 144 exemples de pouvoirs.

Son choix s'arrête sur le pouvoir Voyage dans les rêves *et elle l'écrit comme phrase de pouvoir. Affaiblie et humiliée par le refus de Clovis, Lise part s'aliter avec un terrible mal de crâne. Elle sombre dans un sommeil peuplé de cauchemars et découvre que ce ne sont pas les siens, mais ceux des autres : elle vient inconsciemment d'apprendre à voyager dans les rêves ! Elle envisage de se servir de ce pouvoir pour voler les poèmes de Clovis dans ses rêves.*

Si un joueur accepte un dé de pouvoir alors que son personnage est éliminé ou pas encore créé, il peut s'en servir pour créer aussitôt un nouveau personnage. Considérez la même façon de faire qu'avec les dés de puissance et de souffrance.

Utilisation d'un pouvoir

Lors des conflits suivants, le joueur peut utiliser sa phrase de pouvoir dans un conflit si le pouvoir du personnage s'avère une ressource, une motivation ou un handicap dans le conflit. **Une fois les dés lancés, si le résultat obtenu ne convient pas au joueur, il peut déclarer qu'il utilise son pouvoir à fond.** Le joueur choisit alors un score de sa main, différent de 1 ou 2, qui, **pour cette fois-ci**, donne des dés de sacrifice, autant de dés que le score se répète dans la main. Utiliser son pouvoir à fond permet donc d'augmenter le nombre de dés de sacrifice, ce qui augmente les chances de gagner le conflit, mais aussi augmente les sacrifices liés à cette victoire.

<u>Utiliser un pouvoir à fond, exemple :</u> *Lise joue un nouveau conflit duel contre Clovis. Elle veut toujours apprendre ses poèmes, mais ne peut pas jouer deux fois de suite l'objectif « Clovis me récite ses poèmes ». Elle va donc procéder autrement. Cette fois-ci, elle utilise son pouvoir* Voyage dans les rêves *pour explorer l'inconscient de Clovis. Ça ressemble à une forêt, avec des tiroirs et des portes dans les arbres, et des objets du quotidien suspendus aux branches. Son objectif : trouver l'endroit où il cache ses poèmes. Lise lance trois dés et obtient trois dés de souffrance (3, 3 et 8). Clovis lance trois dés et obtient deux dés de sacrifice et un dé de souffrance. Comme il y a plusieurs dés de sacrifice, la main est contaminée. Cela lui fait trois dés de sacrifice. Lise est donc donnée perdante. Pour gagner,* ***comme elle a déclenché le duel****, elle aurait dû obtenir* ***au moins autant*** *de dés de sacrifice que Clovis !*

Elle utilise alors son pouvoir à fond pour convertir les 3 en dés de sacrifice. Elle obtient donc deux dés de sacrifice et un dé de souffrance. Après contamination, cela lui fait aussi trois dés de sacrifice ! Pour gagner le conflit, Lise s'est enfoncée dans les zones les plus profondes et dangereuses de l'inconscient de Clovis. Elle n'en sortira pas indemne !

Si un joueur allié a utilisé un pouvoir, c'est à lui de décider s'il l'utilise à fond. Si plusieurs joueurs ont utilisé un pouvoir et veulent l'utiliser à fond, un seul peut le faire. Le joueur en conflit a la priorité, puis le joueur allié à sa gauche et ainsi de suite.

Conflit de masse

Le conflit de masse est un moyen de simuler des situations qui englobent tous les personnages, allant de scènes de bataille à des confrontations finales où se clôturent les histoires de chaque personnage.

Si le joueur en instance estime que la situation racontée implique tous les personnages, il peut engager un conflit de masse. Dans un souci de fluidité, il ne sera alors plus possible pour personne d'engager un autre conflit de masse plus tard dans la séance.

Le joueur en instance raconte ce qui amène au conflit de masse. C'est une situation globale qui implique tous les personnages en jeu, qu'ils soient regroupés au même endroit ou séparés. Chaque personnage en jeu, à l'intérieur de cette instance, va jouer un **conflit** à tour de rôle. **Les alliances sont interdites pendant le conflit de masse.**

Le joueur en instance commence. Il se définit un conflit simple ou un conflit duel avec un autre joueur. Il joue ce conflit simple ou ce conflit duel sans alliance. L'autre joueur en duel ne peut pas avoir d'allié non plus. Ensuite, le premier joueur à sa gauche se définit un conflit simple ou duel sans alliance et le joue. On enchaîne ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué leur conflit sans alliance. On passe alors à la fin de l'instance.

Conflit de masse, exemple : *Le joueur de Parsifal a créé comme nouveau personnage la Reine Fougère en personne. Il convoque tous les autres personnages à sa cour et déclare un conflit de masse. Pour lui, il est temps de crever l'abcès. Il joue d'abord un conflit simple contre Lise. Objectif : forcer Lise à déclamer un poème en la mémoire de Parsifal. Il gagne, c'est au tour du joueur à gauche, Ambrose. Ambrose joue un conflit duel contre Clovis dont il estime les poèmes nuisibles. Objectif : éliminer Clovis. Le contre-objectif est donc l'élimination d'Ambrose. Clovis gagne le conflit. Ambrose blesse Clovis et celui-ci récite un poème si poignant qu'Ambrose en meurt de honte. Lise joue un conflit simple. Objectif : impressionner la Reine en récitant le plus beau poème qu'ait jamais entendu le Royaume Fougère. Elle gagne, avec un dé de puissance et un dé de souffrance. Elle utilise le dé de puissance pour dire qu'elle atteint l'objectif et utilise le dé de souffrance pour dire que le Royaume Fougère devient hideux à cause de son poème. Pour finir, Clovis, lassé de causer des catastrophes, joue un conflit simple. Objectif : se donner la mort. Il échoue, avec un dé de souffrance, qu'il utilise pour dire qu'il perd la raison.*

Carte Blanche : C'est au Confident qu'il revient de décider quand on joue un conflit de masse.

Le Diable n'apparaît qu'à celui qui le craint.

proverbe arabe

Règles optionnelles

Inflorenza Sei

Si vous ne pouvez pas vous procurer des dés à douze faces, vous pouvez jouer avec un lanceur de dé virtuel (http://outils.epinardscaramel.com/D.php) ou encore avec la variante *Inflorenza Sei*.

Inflorenza Sei nécessite douze dés à six faces et un nouveau Tableau des thèmes avec seulement six thèmes numérotés de 1 à 6. Retenez simplement vos thèmes préférés. On obtient un dé de sacrifice sur 1, un dé de souffrance sur 2-5, un dé de puissance sur 6.

Si vous avez deux ou trois dés à douze faces, vous pouvez les utiliser pour les créations de personnages, les clôtures d'instance sans conflit, ou les relances de dés de souffrance et de puissance. Ceci vous permet de conserver le Tableau des thèmes original.

Inverser la relance et le rationnement des dés de puissance et de souffrance

Afin d'avoir davantage le choix des thèmes, on peut relancer les dés de puissance et de souffrance avant de les rationner. On voit alors les dés relancés comme un pool de choix qu'on peut réaffecter en dés de puissance et dés de souffrance indifféremment.
Inverser rationnement et relance, exemple : Isaac joue un conflit simple, personne ne s'allie à lui. Il lance quatre dés et obtient 4,8,9 et 11 : un dé de puissance et trois dés de souffrance. Il relance les 4 dés et obtient 2 (Mémoire), 5 (Égrégore), 7 (Clan) et 12 (Chair). Il doit rationner et choisit de garder le 2 pour un dé de puissance en Mémoire et le 12 pour un dé de souffrance en Chair.

Conflit simple contre le Confident (mode Carte Blanche)

Quand le joueur en instance est en désaccord avec un fait proposé par le Confident, il peut demander un conflit simple contre lui, en fixant le fait de son choix comme objectif.

Conflit simple de niveau épique (mode Carte Blanche)

Le Confident peut déterminer que certains objectifs de conflits simples sont particulièrement difficiles à atteindre. Le joueur doit obtenir au moins deux dés de sacrifice ou deux dés de puissance pour atteindre l'objectif. Pour ne pas les galvauder, un Confident ne propose de conflit simple de haut niveau qu'une fois par joueur et par séance.

Jouer sans instance (mode Carte Blanche)

Cette option est plus adaptée aux séances longues et au jeu en campagne, car le Confident passera plus de temps à décrire et à présenter différentes opportunités possibles aux joueurs.

Dans cette version, le Confident décrit en permanence le décor et les évènements, et les joueurs agissent ou réagissent. Le Confident demande des conflits simples quand il le juge nécessaire. Les joueurs peuvent s'affronter en conflit duel quand ils le souhaitent. Quand le Confident estime que l'histoire a permis à un personnage d'acquérir une nouvelle ressource, motivation ou handicap, il permet au joueur concerné de lancer un dé et écrire une nouvelle phrase comme lors d'une clôture d'instance sans conflit. Quand un personnage est éliminé, son joueur crée un nouveau personnage aussitôt, à moins qu'il demande du temps pour réfléchir.

Écriture d'une phrase hors conflit, exemple : *Le Confident explique au joueur d'Isaac que pour le remercier de ses services, la sorcière (une figurante) lui donne une potion. Il lui dit de lancer un dé pour écrire une phrase au sujet de cette potion. Le joueur d'Isaac obtient 10 (Amour). Il propose au Confident d'écrire* La sorcière m'a donné un philtre de haine. *Le Confident, trouvant l'idée intéressante, valide.*